

♣ Salle carrée



Entrepôt ! Placez une armoire et un coffre. Tirez une carte Monstres.

1/1

♣ Salle carrée



Salle de garde ! Placez une table, une armoire et un râtelier d'armes. Tirez une carte Monstres !

1/1

♣ Salle carrée



Bibliothèque ! Placez une table et une bibliothèque. Tirez une carte Monstres.

1/1

♣ Salle carrée



Laboratoire d'alchimiste ! Placez un établi d'alchimiste, un âtre et une table.

1/1



Salle carrée



Fontaine ! Placez la "fontaine" dans la zone. Tirez une carte Monstres. Référez-vous ensuite aux règles.

1/1

Salle carrée



Cercle Magique ! Placez le cercle magique au centre de la salle. Référez-vous aux règles.

1/1

Salle rectangulaire



Salle du trône ! Placez le trône et deux coffres. Tirez une carte "Monstres" jusqu'à tomber sur un "unique". Tirez ensuite une nouvelle carte Monstres.

1/1

Salle rectangulaire



Réfectoire ! Placez une table et une armoire. Tirez deux cartes Monstres !

1/1

♠ **Salle rectangulaire**



Repaire ! Placez un coffre et une armoire. Tirez une carte Monstres. Doublez le nombre de monstres (*sauf si c'est un unique*).

1/1

♠ **Salle rectangulaire**



Salle multifonctions ! Tirez deux cartes "Salles carrées" et appliquez les résultats.

1/1

♠ **Salle carrée**



Rivière souterraine ! Placez la crevasse de manière à diviser la salle en deux. Placez un coffre et placez-le de l'autre côté de la crevasse. Référez-vous ensuite aux règles.

1/1

♠ **Salle carrée**



Ancienne cellule. Rien de spécial.

1/1

♠ **Salle rectangulaire**



Grand entrepôt ! Placez deux armoires et deux coffres. Tirez une carte Monstres.

1/1

♠ **Salle rectangulaire**



Salle du trésor ! Placez trois coffres et deux armoires. Tirez une carte Monstre jusqu'à piocher un "unique" et tirez-en une deuxième.

1/1

♠ **Salle carrée**



Salle de torture ! Placez le chevalet. Tirez une carte Monstres.

1/1

♠ **Salle carrée**



Ancienne cellule. Rien de spécial.

1/1